

Sitting Ducks

Traduzione: Sargon

di Keith Meyers

Giocatori: 3 a 6

Età: 10 +

Durata: 20 minuti

Contenuto

36 carte Papera - 5 carte Acqua - 52 carte azione - 6 carte Cielo - 6 carte Bersaglio

Introduzione

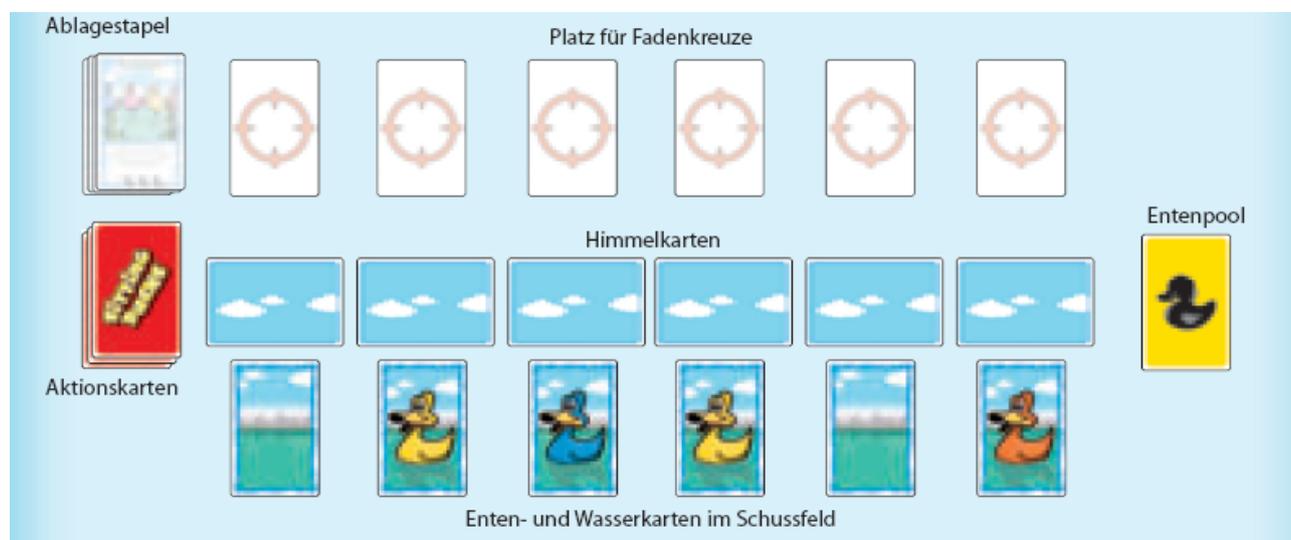
Ti ricordi dello stand della fiera annuale dove ognuno cercava di prendere le papere in plastica che galleggiavano girando in tondo? Questo gioco è pressapoco così eccetto per il fatto che si gioca con le carte... Ogni giocatore tenta di proteggere le proprie papere dal piombo degli avversari e nello stesso tempo cerca di colpire le papere degli avversari. Quindi che la piuma voli!

Scopo del Gioco

Avere almeno una papera viva quando tutte quelle degli avversari sono fuori dal gioco.

Preparazione del Gioco

Ogni giocatore sceglie un colore e piazza una carta papera davanti a se. Le papere dei colori non scelti ritornano nella scatola. Il resto delle carte papera viene mescolato insieme con le carte acqua e, il mazzo così ottenuto, viene piazzato coperto sul tavolo. Da questo mazzo, le papere si dirigono verso il campo di tiro, le 6 carte bersaglio vengono, quindi, piazzate a portata di mano scoperte. Un giocatore piazza le 6 carte cielo che indicano la posizione sul campo da tiro, una di fianco all'altra, disposte in fila sul piano di gioco (bordo corto contro bordo corto). Si scoprono quindi le prime 6 carte del mazzo papere e vengono disposte nell'ordine in cui vengono pescate da destra verso sinistra, ognuna sotto una carta cielo. Le papere devono guardare tutte verso sinistra come se si allontanassero dal mazzo (vedere l'illustrazione). Queste carte sono il campo di tiro dei giocatori.



Le carte azione vengono mescolate e ognuno ne prende 3 da tenere in mano segrete, le altre sono il mazzo di presa delle carte azione. Questo mazzo viene posizionato sul tavolo a portata di mano, coperto.

Svolgimento del Gioco

Il giocatore che ha una propria papera davanti alla fila (la prima della fila), comincia e il gioco si svolge in senso orario. Al proprio turno un giocatore deve:

- **Giocare una carta Azione dalla propria mano (anche se l'azione gli procura uno svantaggio).**
- **Prendere la carta in cima al mazzo delle carte Azione in modo da avere nuovamente 3 carte.**

Eccezione: Ci può essere qualche caso in cui non è possibile giocare alcuna carta Azione che si ha in mano. In questo caso, e solo in questo caso, il giocatore può scartare una carta e rimpiazzarla con un'altra pescata dal mazzo. Non è permesso utilizzare questa regola per convenienza tattica...

Quando una papera viene colpita, questa viene ritirata dal gioco e piazzata davanti al giocatore di quel colore, in modo da capire subito quante papere ogni giocatore ha ancora in gioco. Quando un giocatore ha tutte le sue 6 papere davanti a se (le cinque in gioco più quella che aveva a inizio partita per distinguere il suo colore) non può più vincere. Ma continua a giocare normalmente.... la vendetta sarà dolce...

Fine del Gioco

Il giocatore che possiede ancora almeno una papera in gioco (nel campo di tiro o nel mazzo) quando tutte le altre degli avversari sono state eliminate, vince.

Le Carte Azione



Bersaglio

Quando si gioca una carta **Bersaglio** [*Zielen!*] si deve piazzare un visore su una carta cielo (a scelta del giocatore) a patto che non abbia già uno. L'idea è quella non di bersagliare una papera in particolare ma una posizione. Quando le papere si spostano il visore rimane al proprio posto e quindi inquadrerà un'altra papera. È possibile bersagliare una carta cielo che abbia una carta acqua e non una papera.



Con la carta **Fuoco** [*Feuer!*], il giocatore può sparare su una papera che si trovi già sotto un visore. Una papera sotto un visore può essere colpita da un qualunque giocatore a prescindere dal colore della papera o da chi ha messo il visore su quella posizione. Una

papera colpita dal fuoco viene ritirata dal gioco e data al giocatore proprietario che la terrà scoperta davanti a se. Quindi tutte le papera che si trovavano prima della papera uccisa (ossia quelle dal mazzo fino alla posizione della papera colpita) vengono fatte avanzare di uno spazio e viene quindi girata una nuova papera dal mazzo che occuperà l'ultima posizione. Una volta giocata una carta Fuoco su un visore questo viene ritirato dalla posizione e messo a disposizione dei giocatori. È possibile sparare anche ad una carta d'acqua (ritirare normalmente la carta visore), questa rimarrà dove si trova.



Doppio Colpo [*Doppellauf*]. Il giocatore piazza due visori su due carte adiacenti a sua scelta e che non abbiano già un visore. È obbligatorio giocare su due carte adiacenti, non è possibile piazzare solo un visore.



Billy il Papero funziona come un **Visore!** e **Fuoco!** in una volta. n une fois. Il giocatore che gioca questa carta toglie direttamente una papera di sua scelta sia che abbia o meno un visore. Tolta una papera procedere come descritto per la carta **Fuoco!**



Con **Ricochet** [*Querschläger*], il giocatore può colpire una papera adiacente ad una che abbia una carta visore sopra. La papera scelta e il visore vengono ritirate dal gioco. La papera scelta può trovarsi sotto un altro visore che non verrà tolto.



Due in un colpo [*Zwei auf einen Streich*] può essere utilizzata per colpire 2 papera in una sola volta, purché adiacenti e che abbiano entrambe un visore. Se solo una papera ha il visore oppure non ci sono papera adiacenti, la carta onn può essere giocata.



Più a Sinistra! [*Weiter links!*] e **Più a Destra!** [*Weiter rechts!*] permettono al giocatore di scegliere un visore già sul campo e spostarlo di una posizione nella direzione dichiarata dalla carta. **Più a Destra!** non può essere utilizzata per spostare il visore oltre l'ultima posizione (ossia la papera più vicina al mazzo). **Più a Sinistra!** Non può essere utilizzata

per spostare il visore oltre la prima posizione (ossia l'ultima papera)

Importante: Un visore può essere spostato solo su una posizione in cui non ci sia un altro visore.



Marcia delle Papere [Entenmarsch] spostare di una posizione verso sinistra tutte le papere. La carta in testa viene riposizionata sotto il mazzo e una nuova carta viene quindi pescata.

Attenzione: tutti i visori restano al loro posto!



Non c'è Fretta! [Keine Eile!] permette al giocatore di scambiare la posizione di una propria papera con una papera che sia immediatamente precedente. Se non ci sono proprie papere non è possibile giocare la carta. È possibile giocare questa carta anche se la carta che precede la propria papera è una carta acqua.



Non c'è Tempo! [Keine Zeit!] permette al giocatore di scambiare la posizione di una propria papera con una papera che sia immediatamente successiva. Se non ci sono proprie papere non è possibile giocare la carta. È possibile giocare questa carta anche se la carta che segue la propria papera è una carta acqua.



Turbo [Turbo-Erpel] permette al giocatore di spostare una propria papera in testa alla fila delle papere. Le papere che precedevano la posizione lasciata vacante dalla papera così mossa vengono spostate indietro di una posizione.



Il giocatore che utilizza **Pazzo [Rupel-Erpel]** può riarrangiare le carte sul campo di tiro a sua discrezione. I visori rimangono al loro posto.



Se si gioca una **Danza delle Papere** [*Ententanz*], tutte le carte nel campo di tiro vengono prese e mescolate con il mazzo delle papere. Vengono quindi ripescate le 6 carte come a inizio gioco. I visori rimangono al loro posto.



Copertura! [*Deckung!*] permette al giocatore di piazzare una papera sotto una delle papere vicine, in pratica la papera si nasconde dietro un'altra papera. Questa carta non può essere giocata se non ci sono papere adiacenti a quella che si vuole nascondere. Non è possibile nascondere una papera dietro una carta acqua. Coprire il vuoto lasciato dalla papera che si è nascosta spostando le papere di una posizione e pescare una nuova carta papera. Se la papera che copre esce dal campo di tiro, anche la papera che è nascosta viene piazzata sotto il mazzo delle papere. Se la papera che copre viene uccisa, la papera nascosta rimane senza copertura. Non è possibile colpire la papera nascosta senza prima colpire quella davanti.



Il becco sotto l'Acqua [*Schwänzchen in die Höh*] permette ad una papera di nascondersi per un turno completo. Il giocatore piazza la carta Azione su una papera di sua scelta. Fino al prossimo turno del giocatore che ha giocato questa carta, la papera è intoccabile, non può essere tolta dal gioco in nessun modo. Può esserci giocato normalmente un visore. All'inizio del turno di quel giocatore la carta viene scartata e la papera può essere colpita normalmente. Se un giocatore colpisce la papera così nascosta togliere solo la carta visore, ma non toccare la papera. La papera con il becco sott'acqua può essere oggetto di carte fuoco speciali come, ad esempio, **Due in un Colpo**, ma non viene tolta dal gioco (ma il suo visore si....).